COMIC INDEPENDIENTE

GRUPO K-NOJEDAE CÓMICS
c/ monteleón nº11;1º int. izq.
madrid 28004

NUMERO 2
NOV. 91
275 PTAS.

EN ESTE NUMERO:

- ALEX RAYMOND
- FLASH GORDON
- RIP KIRBY
- X-9
- JIM DE LA JUNGLA
- SWAMP THING
- UNA HISTORIETA DEMOCRATICA
- KOMIKS EN FILIPINAS
- ENTREVISTA A FRANK MILLER

SOLO PARA FANATICOS

- TODAS LAS SEMANAS COMICS AMERICANOS
- MAS DE 10.000 ATRASADOS DE FORUM ZINCO Y FIRST
- POSTERS
- CAMISETAS
- CHAPAS
- TODO EL FONDO DE GRIJALBO, NORMA, LA CUPULA, NEW COMIC, METAL HURLANT, ETC.
- PORTAFOLIOS
- LAMINAS
- LIBROS DE FANTASIA Y CIENCIA-FICCION
- PROGRAMAS DE CINE
- CARATULAS PARA VIDEO
- ESTUCHES
- FOTOCROMOS
- LIBROS DE CINE
- LIBROS DE ILUSTRACION
- FANZINES

SOLICITE NUESTRO CATALOGO DE VENTA POR CORREO

¡GRATIS!

C/ Luna, 26. Tel. 532 78 85 / 28004 MADRID

EDICIONES ESEUVE S.A.
"ART COMICS"

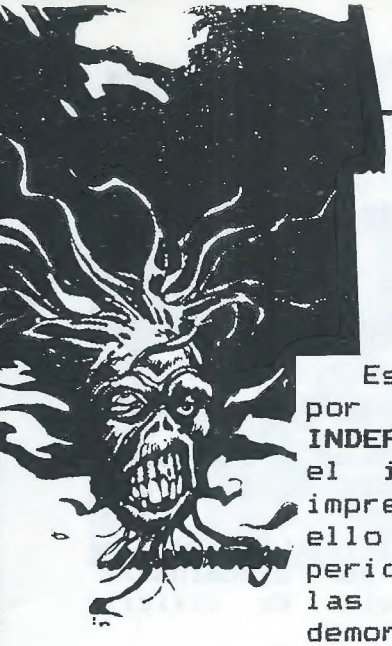
COMUNICA A TODOS LOS AMANTES DEL BUEN COMIC
(Series STEVE CANYON, RIP KIRBY, AGENTE SECRETO X-9, BIG BEN BOLT, JOHNNY HAZARD, CISCO KID, JULIETA JONES, DICKIE DARE, KRAZY KAT y otras en proyecto)

La creación del nuevo **CLUB** donde tendréis **importantes descuentos** en vuestros pedidos.

¡Hazte Socio!

Escribid solicitando información a:

EDICIONES ESEUVE S.A.
"ART COMICS"
c/. Sebastián Elcano, 30
28012 MADRID
Tel. (91) 467 25 00 · Fax: 467 55 13



EDITORIAL

Esperamos que no os hayáis desanimado por la larga ausencia de **COMIC INDEPENDIENTE.** La causa no es otra sino el intento de aumentar la calidad de impresión, que creemos primordial aunque ello vaya en detrimento de la periodicidad. También la atracción de las costas españolas han provocado la demora de este segundo número. Pero, como a todo el mundo, nos gusta disfrutar de nuestras vacaciones. Intentaremos salir a la calle tan regularmente como nos sea posible.

Pues bien, fruto de esta espera ha nacido este segundo ejemplar que creemos no tiene desperdicio, y, por supuesto, agradará a todos los buenos aficionados.

Recordar que hemos cambiado de dirección provisionalmente. Ahora nos encontraréis en **Monteleón 11, 1º int. izq., 28004 Madrid.** Para todos aquellos que nos queráis hacer llegar vuestras colaboraciones, remitir vuestra correspondencia a esta dirección.

Por último, dar las gracias a todos los que nos habéis enviado vuestros trabajos. Por el contenido de este ejemplar nos ha sido imposible incluirlos. No obstante todas se tendrán en cuenta para próximos números.

Bueno, preparaos para degustar esta edición especial de coleccionista; vale la pena. Nos vemos... cuando Dios quiera.

CÓMIC INDEPENDIENTE Nº 2. Noviembre 1.991. Es una publicación del GRUPO K-NOJEDAE CÓMICS, calle Monteleón nº 11, 1º int. I. 28004. Madrid.

- **FUNDADORES: José Ignacio Delgado y Alfonso Soleto.**
- **MONTAJE Y MAQUETACIÓN: José Ignacio Delgado.**
- **COLABORAN EN ESTE NÚMERO: Moncho Cordero, David Muñoz, Departamento de archivos.**
- **TRADUCTORES: Maribel Jiménez, Alejandro Pulido.**

CÓMIC INDEPENDIENTE no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores.

- **Ayuda económica voluntaria: puedes hacerla efectiva mediante giro postal o en sobre bien cerrado y sin que se vea cuando enviéis billetes (nunca monedas), siempre a nombre de José Ignacio Delgado, calle Monteleón nº 11, 1º int. I. 28004. Madrid.**
- **SE ADMITEN COLABORACIONES.**

las imágenes aquí reproducidas ostentan copyright de sus autores y editores.

FRANK MILLER

●JEFF GELB ●ALEJANDRO PULIDO

Frank Miller no ha sido un hombre al que le haya gustado permanecer en silencio durante mucho tiempo. Le agrada informar de lo que hace o prepara, pero, últimamente no se ha oído hablar de nuevos cómics proyectados por él.

JEFF GELB: Frank, ¿ qué veremos cuando este material empiece a salir, conoceremos una nueva faceta tuya ?.

FRANK MILLER: Realmente, es muy diferente del material que hice últimamente. ELEKTRA es de sobra y con mucho el personaje más dificil de todos los que he tratado.

GELB: Este es un libro (ELEKTRA LIVES AGAIN) que tú has escrito y dibujado, ¿ cómo valorarías la contribución de Lynn Varley en el color ?. No es lo que habitualmente llamamos color.

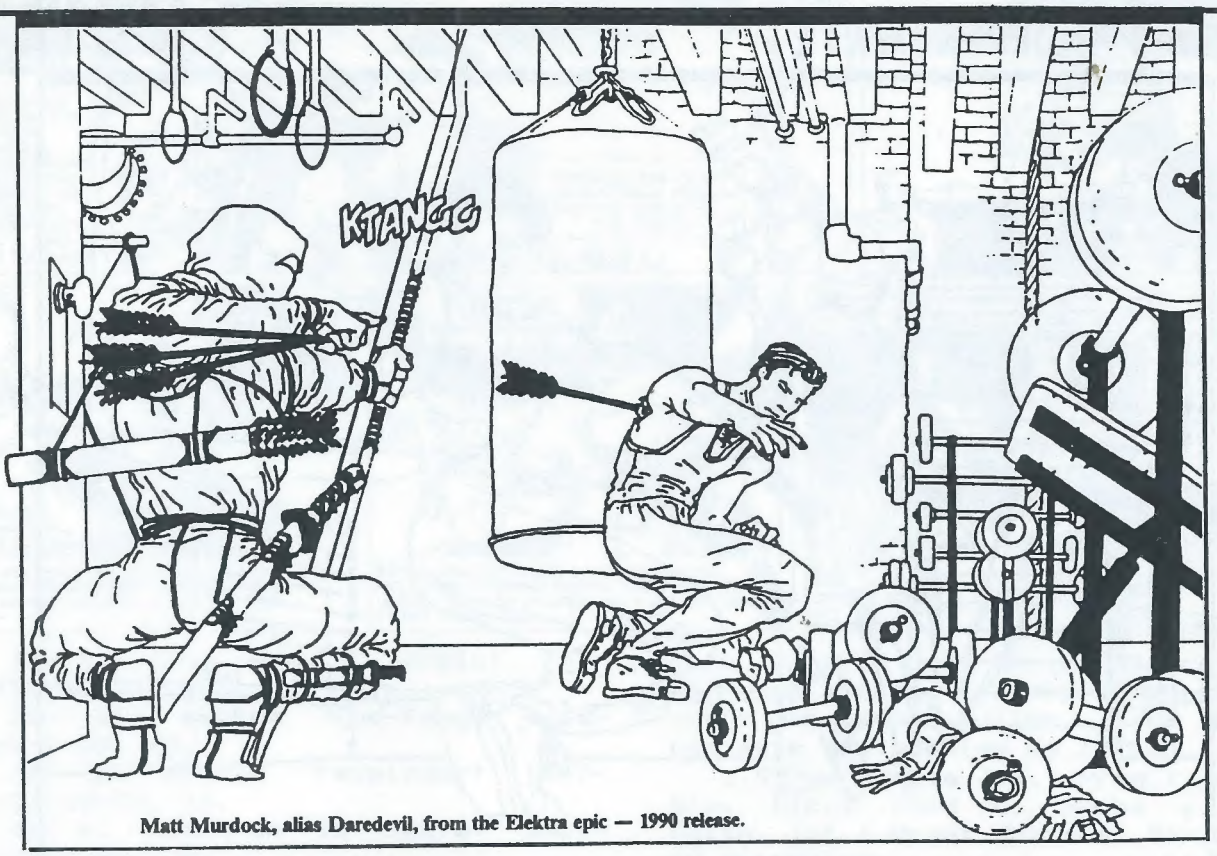
MILLER: Lo sé, es dificil de calificar, yo he optado por denominarlo pintura, o arte del color. Es dificil etiquetarlo.

GELB: ¿ Cuándo completaste tu dibujo para ELEKTRA LIVES AGAIN ?, fue hace tiempo ¿ verdad ?.

MILLER: Hace un año aproximadamente. Pero, como en otras ocasiones esta ha sido una Novela Gráfica que he repensado, repensado y repensado. Fíjate si será así, que tiré la mitad de las hojas que había producido.

GELB: ¿ Se ha convertido ELEKTRA LIVES AGAIN en tu trabajo más complicado ?.

MILLER: La gran ventaja de trabajar



Matt Murdock, alias Daredevil, from the Elektra epic — 1990 release.

con un personaje como **ELEKTRA**, es que no tengo que marcarla ninguna pauta, simplemente la pongo en la historia y huye con ella.

GELB: ¿ Es un número único ?.

MILLER: Es una Novela Gráfica que consta de unas 80 páginas de extensión.

GELB: Háblanos un poco sobre las vicisitudes que has pasado hasta dar con el proyecto definitivo para **ELEKTRA LIVES AGAIN.**

MILLER: La verdad es que es maravilloso tener un cómic en tus manos y disponer de todo el tiempo que sea necesario para retocarlo en esos sitios donde se necesita. Con toda justicia debo decir, que Epic Cómics, y particularmente **Margaret Clark**, la editora, ha sido muy paciente, pues ha tenido que aguantar interminables retrasos, retrasos estos que engloban casi totalmente mi único fallo para la presente edición. Aunque, al final, también los hubo por parte de publicador. Pero debo aclarar que estos retrasos en la conformación y producción de **ELEKTRA LIVES AGAIN**, se han debido en su mayoría a mi lucha creativa para dar con el modelo que representaba lo que quería contar. Lo escribí y dibujé en un periodo de muchos años, durante los cuales, la manera de ver las cosas sobre mi trabajo sufrió un radical cambio. Comencé a trabajar en **ELEKTRA LIVES AGAIN** desde mi primera asignación en **DAREDEVIL**, y lo completé mientras trabajaba para **RONIN**, **DARK KNIGHT**, etc... Ha sido un trabajo duro. **ELEKTRA LIVES AGAIN**, ha sido el fruto de muchos cambios, todos, creo, la han hecho mejor que el proyecto que concebí en un principio. La historia permite que **ELEKTRA** siga siendo una figura letal y, últimamente, fracasada.

GELB: Así que, para aquellos que necesitan esa ración de **Frank Miller**, ¿ esta será la dosis de este año que deberán buscar ?.

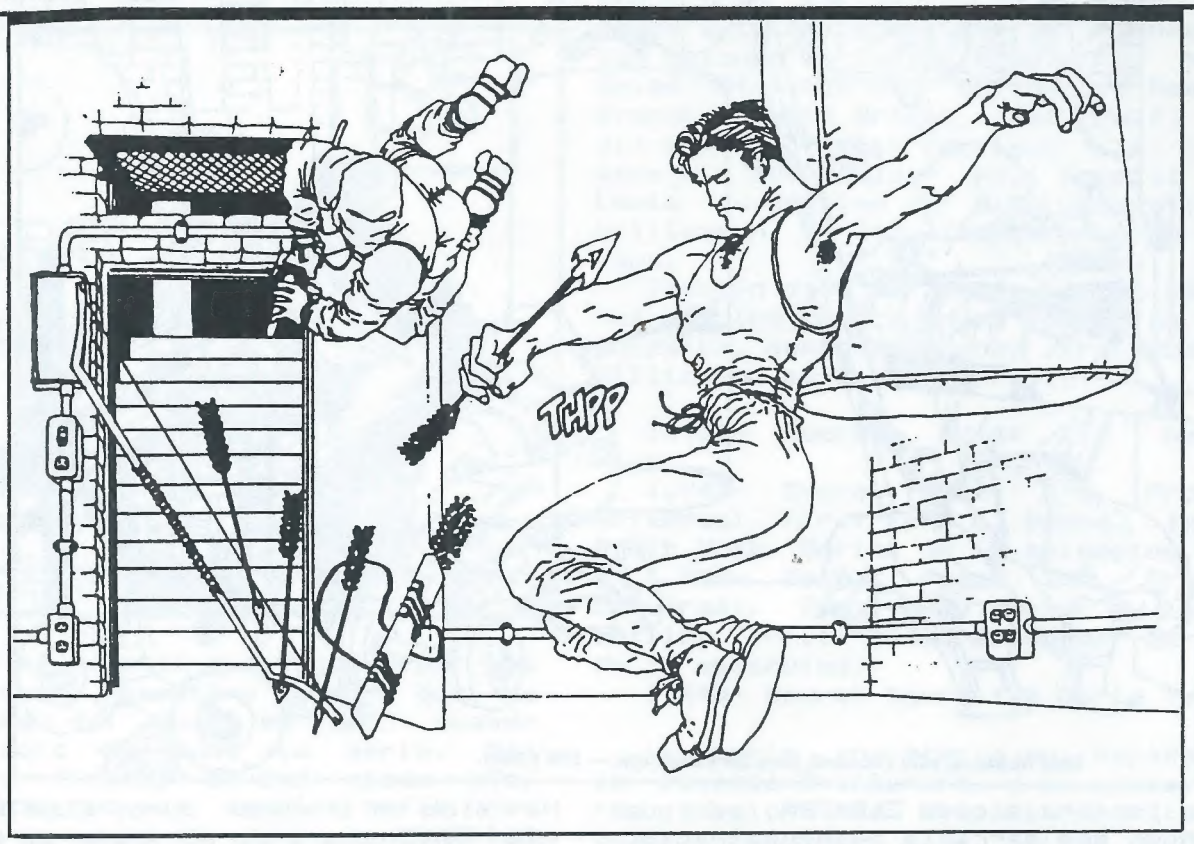
MILLER: Sí, creo que sí.

GELB: ¿ Cuánto tiene que ver **ELEKTRA LIVES AGAIN** con las miniseries del personaje que hiciste antes ?.

MILLER: Sobre la mitad del camino al dibujar la Novela Gráfica que nos ocupa, escribí la serie de **ELEKTRA: ASSASSIN**, así que **ELEKTRA** tubo ocho cuadernos para darme a conocer más datos sobre ella.

GELB: Nunca imaginé que hubieras estado trabajando en esto durante tanto tiempo. ¿ Se ha debido quizás a lo oscuro del personaje ?.

MILLER: Oh sí, mucho... lo abandoné con frecuencia. Era como si se convirtiera en un trabajo dificultoso. Fue valioso se todos modos. El término dark (oscuro) es dificil de explicar. Dark, odio ese término. Tan pronto como realizo un cómic es calificado de esta forma si no atiende a la dulzura y luz del mundo perfecto del **Cómic Code**. Quiero decir, que la fantasía es un recurso, y el mundo real desde el cual las fantasías se erigen, no es ahora mismo un paraíso. Cada vez que hago algo para **Marvel** la



gente lo califica de oscuro. Pero el libro que he hecho con **Geof Darrow**, **HARD BOILED**, bien puede ser el que haga volverse loco a los censuradores. Es visualmente extravagante, excesivo. Los primeros dos capítulos son de gran acción.

GELB: ¿ Por qué el formato para este trabajo es tan grande ?.

MILLER: Es muy complejo plasmar el dibujo de **Geof Darrow** incluso utilizando este formato, imagínate si fuera más pequeño. Además el dibujo es asombrosamente detallado.

GELB: ¿ Realista ?.

MILLER: Realista es una palabra que siempre me da muchos problemas.
¿ Cuándo una cosa es realista ?. El trabajo de **Geof Darrow** puede ser para unos detallado, para otros caricaturizado. Si la gente lo considera como realista lo admitiré en ese sentido.

GELB: Volvamos a **ELEKTRA**.
¿ Podrías decirnos algo sobre la línea que sigue la historia ?

MILLER: En primer lugar, aclarar que el título **ELEKTRA LIVES AGAIN** va tan lejos como yo voy. **Matt Murdock** es el personaje principal de la historia. Vive obsesionado por los sueños. Sueña constantemente con el retorno de **ELEKTRA**, sueños que se suceden hasta que ella regresa. **ELEKTRA LIVES AGAIN** se sitúa siguiendo el último número de **DAREDEVIL** que yo dibujé - "Roulette" - y el primero que escribí con **David Mazzucchelli**. Muchos de los ataques de nervios de **Matt** en **BORN AGAIN** fueron el resultado del trauma que los sufrimientos le causaron en **ELEKTRA**.

GELB: Frank, háblanos de **HARD BOILED**, ¿ a qué se refiere ?.

MILLER: **HARD BOILED** se refiere más al estado mental de los personajes que a otra cosa. El personaje principal es un operador del gobierno que es superhumanamente duro y fuerte y que tiene un frecuente problema de cambio de identidad. Cuando se el presenta no alcanza a reconocer su verdadera personalidad. Aunque puede resultar complicado, intentaré explicarlo. El hombre en cuestión comienza la historia como un cobrador de impuestos, pero un día se encuentra a sí mismo como un investigador de seguros con otro nombre. La trama de la historia se desarrolla a raíz de la búsqueda de este individuo por saber quién es realmente.

GELB: Supongo que hay que leerlo para entenderlo.

MILLER: Sí. Además hay que tener en cuenta que estamos ante un problema real.

GELB: ¿ Cómo trabaja **Geof Darrow** ?. ¿ Incorpora piezas superpuestas al dibujo como **Sienkiewicz** o **McKean** ?.

MILLER: No, es todo línea, está todo dibujado.

GELB: Es gracioso, no sabía hasta hoy que **HARD BOILED** tuviera un formato diferente respecto de los demás cómics. ¿ Es para ti una Novela Gráfica ?.

MILLER: No son libros cuadrados, así que no creo que nadie lo califique de

esta manera. Tan sólo es el formato más apropiado para el material. Es preferible tener el formato determinado para dar cabida al material en vez de que te den un formato y tu tengas que adaptarte a él.

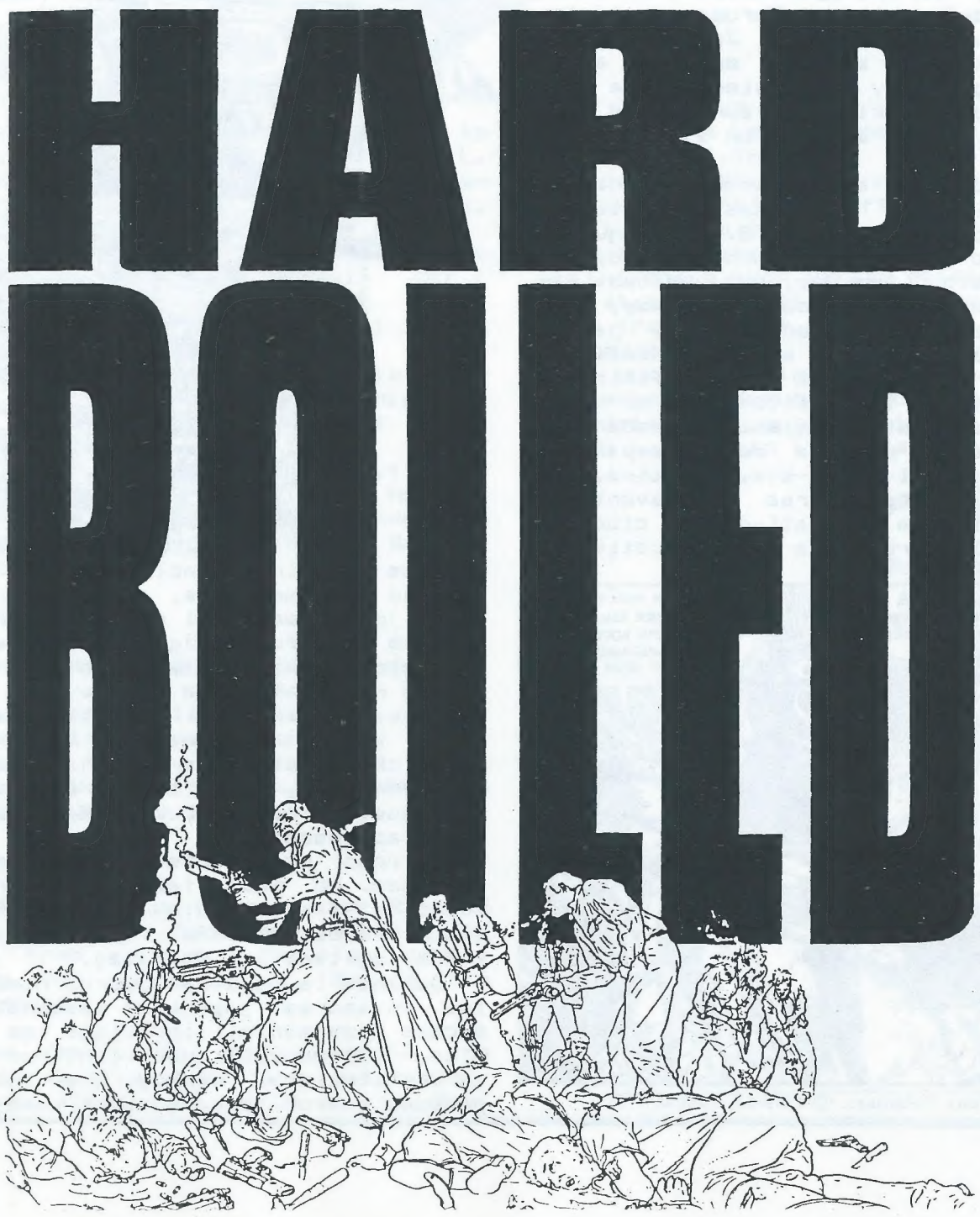
GELB: Estoy de acuerdo contigo. Es lo mismo que **Alan Moore** y **Bill Sienkiewicz** hicieron con **BIG NUMBERS.** Tomaron un formato diferente al habitual pues era el que mejor se adaptaba a la historia que querían contar y cómo querían contarla.

MILLER: Estoy seguro. Además, se que **Bill** está atravesando por un gran momento y estas páginas cuadradas ayudan en gran manera a representar todo lo que **Bill** sabe hacer.

GELB: ¿ No crees que este formato puede desagradar a los más detallistas ?.

MILLER: Seguro. Pero yo no puedo pensar en esas cosas. Siempre hay peligros. A todo el mundo no se puede agradar. Todos estábamos con algún miedo cuando pusimos en marcha **Dark Knight** con un nuevo formato. Pensábamos que desanimaría a la gente. Ahora resulta que se ha convertido en un modelo a imitar. De hecho, el mercado está siendo inundado con este tipo de formato.

Geof y yo nos sentamos con **Dark Horse, Randy Stradley** y **Mike Richardson,** y hablamos sobre una amplia variedad de caminos para tratar el material. Respecto a esto estamos muy contentos con **Dark Horse.** Nos han dado total autonomía para trabajar sobre el libro. En cambio a **Marvel** y **D.C.** ya las conozco, y sé, por experiencia, cómo actúan. Además me apetecía hacer algún trabajo para otra editorial.



KOMIKS EN FILIPINAS

MONCHO CORDERO
● MADRID

La tradición más arraigada nos lleva siempre a hablar de cómic en términos europeos o americanos, olvidando que existen países donde también existe una amplia tradición tan fuerte como en los habituales reductos conocidos. Así, solemos sorprendernos de la fuerte presencia sudamericana y de las aportaciones de dibujantes del norte de Europa, de Africa y del Sudeste asiático. Japón, con su gran historia en esta materia, acaba de llegar muy recientemente a las mesas de distribución europeas y americanas. Y tan sólo es un ejemplo.

Los cómics aparecieron con cierta continuidad en Filipinas a partir de 1.929, cuando **Antonio S. Velázquez** y **Romulado Ramos** publicaron **Kenkoy** en la revista Liwayway, que editaba **Ramón Roces**. El personaje **Kenkoy**, con su peinado a lo Valentino, sus pantalones sueltos y sus colonialismos americanos, preparó a los filipinos para seguir los estilos USA de vida, pues eran estos quienes ocupaban la isla tras la partida de los españoles a finales del siglo XIX. La tira, que narraba las aventuras y desventuras habituales de un nativo por ciudades y pueblos, recorría la vida cotidiana

ENTSONG, HINDI KO MAAARING PALAMPASIN ANG GINAWANG PAGPAPASIKAT NI TRESE!
BAYAAN MO, TURING! PAGBALIK NIYA KINA PONSO AY TITINGNAN NATIN KUNG TALAGANG MATIGAS SIYA!

« DI-13 », Tony Velasquez. © Pilipino Komiks.

de los filipinos, incluyendo sus costumbres matrimoniales, el cuidado de los hijos y demás, al estilo Blondie. Se hizo tan popular que tuvo que ser traducido a cinco dialectos para ediciones regionales de la revista. En los años treinta la revista presento otras series como **Huapelo**, dedicada a un chico propietario de una tienda; **Goyo y Kikay**, sobre las peripecias de unos nuevos ricos; **Lukas Malakas**, de tema adolescente y **Albularyo**, que tenía como protagonista a un doctor chiflado. No podía faltar la versión local de Tarzán, dibujada por **Francisco Reyes**, **Kulafu** aparecería en 1.934, editada por Bannawag.

Durante la Segunda Guerra Mundial, los invasores japoneses suspendieron muchas mass-media, incluidos los cómics, aunque **Velázquez** continuó con su institucional **Kenkoy**, que los japoneses usaron para enseñar usos sa-

nitarios y costumbres propias. La liberación trajo a los soldados americanos con lotes de cómics books que se hicieron muy populares en Manila.

Ramón Roces vio la oportunidad y puso a la venta el primer cómic book local, **Halakhah**, que tan sólo se mantuvo durante diez números. Pero esto no desanimó a **Roces** y en mayo de 1.947 se unió a **Velázquez** para fundar la ACE Publications, la primera compañía dedicada a publicar komiks. Su primer intento fue la revista Philipino Komiks que apareció el 14 de junio de 1.947 con 10.000 ejemplares de tirada a 10 centavos el número. El cómic book contaba con historietas de **Velázquez** (Nanong Pandak), **José Zabala Santos** (Lukas Malakas), **Damian Velázquez** (DI-13), **Larry Alcalá** (Ang Kalato), **Vicente Manasala** (Princesa Urduha), **Tony Rosello** (Kolo-Koy), y otros autores como **E.D. Ramos**, **Fred Carrillo**, **A.Y. Manalad** y **Hugo Yonzon**. En rápida sucesión, la ACE produjo otras publicaciones: Tagalog, Hiwaga, Espesyal, Educational... En los sesenta otras editoriales se unieron al cortejo.

Uno de los autores más recordados de la primera época fue **Mars Ravelo** que, desde 1.949 con **Rita Kasington** y **Roberta** cultiva el género de aventuras románticas y fantásticas cuyo ejemplo más válido serían **Dysebel**, una sirena enamorada de un humano, y **Darna**, la chica con poderes paranormales. Estas series aparecerían bajo el epígrafe de 'novelas' con continuarás que abarcaban varios años.

El komik filipino suele tener de 32 a 36 páginas de aparición semanal, algunos dos por semanas, y cuestan 2.50 pesos, incluyendo tres seriales o novelas de largo aliento, cuatro o cinco historias cortas autoconclusivas, chistes sueltos de una página, crucigramas y entradillas varias como consejos caseros, limpieza y aseo, educación religiosa, biografías cortas y el correo del lector.

En la prensa, la tradición del komik es más antigua. El héroe nacional **José Rizal** fue el primer cartoonist al realizar **The Monkey and the Tortoise** en 1.886. En los primeros años del siglo aparecieron en Manila varios diarios en los que se publicaban chistes, cartoons y komiks. Lipang Kalabaw fue el semanario de los independentistas radicales afiliados al partido Nacionalista, y apareció en 1.907 con los más satíricos cartoons de la época.

The Independent, otro semanario creado en 1.915 por el radical **Vicente Soto** tenía cartoons de **Jorge Pine-**

« El Indio », Francisco Coching. © Pilipino Komiks.

Menny Martin, « Ayos! », © Pinoy Komiks.

da, el dibujante de **Juan de la Cruz**, símbolo nacional de la independencia filipina.

El más famoso de los cartoonist fue **Fernando Amorosolo**, uno de los más críticos y ácidos satíricos de los dibujantes anteriores a la Segunda Guerra Mundial. Otro cartoonist político fue **Joe Pereira** que trabajaba en Free Press. Durante la ocupación norteamericana tuvieron que cambiar de profesión debido al poco dinero que ganaban y al riesgo personal que corrían.

En los cómics books de los cincuenta destacó **Noly Panaligan**, un reputado dibujante que creó para Tagalog Klassiks la serie **Payaso** ambientada en la Europa medieval. Esos años, considerados por algunos estudiosos como la Era Dorada de los komiks filipinos, vio aparecer a la **Association of Publishers and Editors of Philipine Comic-Magazine (APEPCOM)** para el desarrollo de un código de ética que más tarde sería el Comité Católico para la Decencia. Tras la ley marcial decretada por Ferdinand Marcos para el control de las actividades políticas en 1.972, estos grupos de editores, se unieron al programa de Marcos para el desarrollo nacional. El código prohibía la glorificación del crimen o el mal, no permitía el uso del lenguaje vulgar u obsceno, no aparecerían homosexuales ni desnudez o actos de amor, se favorecería el matrimonio, la iglesia y

Planet Comics.

Couverture d United par Nestor Redondo

la ciudadanía, además de la protección al gobierno y a sus líderes, prohibiendo los incestos, las violaciones, perversiones sexuales u orgías. Además de algunas palabras determinadas - se incluía una lista de estas -, retratos de sacerdotes o personas del gobierno envueltos en asuntos de sexo y sadismo, brutalidad y violencia extrema. Las historias sobre militares debían ser previamente aprobadas por las Fuerzas Armadas de Filipinas.

En los años sesenta aparecieron muchas editoriales tras la estela de la ACE, que mantenía una segunda línea dirigida por **Damian Velázquez** llamada Graphic Arts Services. A esta siguieron P.S.G. Publications de **Pablo S. Gómez**, antiguo escritor de los Philipino Komiks y que había colaborado con dibujantes como **Nestor Redondo, Alfredo Alcalá** y **Noly Panaligan**. En 1.963 editó United, Continental, Kidlat, Universal y Planet, con cientos de series famosas como **Sa Apoy** y **Biyak Na Bato**. Otras editoria-

NAGPATULOY SA PAGDALUHONG SI KASAN. BIGLANG BINITIWAN NI ARIEL ANG PIGIL NA LUBID...
HAYAN! AKALA MO YATA'Y NAGBIBIRO AKO! IKAW ANG TODAS NGAYON!

« Payaso », Noly Panaligan. © Tagalog Klasiks.

IKA-18-LABAS
Ang Nakaraan
ANG PUTING KABAYONG MAY PAKPAK AY SINUNDAN NINA VOLTAR HANGGANG SA MAKARATING SILA SA POOK NA PINAKAHIHIMPILUAN NG MGA SAGAKYANG-DAGAT NG MGA VISIGOTHS... SI VOLTAR AY MAINGAT NA LUMAPIT AT SUMAMPA SA ISANG NAKAHIMPIL NA BARKO, SAMANTALANG SINA MAGYAR AT HERONA AY NAGTAKA KUNG MAPANSIN NAWAWALA ANG KANILANG ANAK...
GAYON NA LAMANG ANG PAGKASINDAK NI VOLTAR NANG MATANAW NITONG PAPALAPIT SA KANYANG KINAROROONAN ANG ILANG VISIGOTHS ...
PAPALAPIT SILA RITO... ANG KAILANGAY MAGTAGO AKO!
Voltar
ALFREDO P. ALCALA

les como Atlas, Afiliated, Adventure Illustrated, e Islas Filipinas surgieron unos años más tarde.

De esos años destaca **Voltar**, creación de **Alfredo Alcalá**, que apareció en Fight Komik el 9 de julio de 1.963. En ella **Alcalá** hacía los lápices, tintas, rotulación, y además lo editaba. Había inventado una especie de lápiz estilográfico para el pasado a tinta, y era considerado el dibujante más rápido de las Islas. Cada capítulo contenía un episodio espectacular, cada viñeta trabajada como un aguafuerte, sumamente detallada. **Voltar** es una aventura mitológica, una leyenda en la que intervienen criaturas extraordinarias: un unicornio alado, los sátiros y un águila blanca, antiguas ciudades devastadas, tribus salvajes, guerreros bárbaros... Los paisajes y ambientes estaban llenos de árboles gibosos, cavernas misteriosas, nubes, y la presencia constante de los buitres.

En la parte humorística apareció ese mismo año **Siopawman** del otro componente del clan **Alcalá**, el hermano mayor **Larry**, que publicó su serie en Fight Komiks. Este personaje era un superhéroe de gruesa nariz, cuerpo redondo, músculos flácidos y dientes salientes con cuatro pelos mal puestos sobre la cabeza, tan parecido al dulce filipino del mismo nombre (Siopaw) como era posible. Como es alienígena, tipo Superman, es invulnerable a las armas. Sus enemigos son diversos: vegetales gigantes, genios guerreros, invasores galácticos. Un aspecto extraño de la serie es la mezcla de palabras inglesas y filipinas con múltiples significados.

Tagisan Ng Mga Agimat fue otra serie famosa de los sesenta. Creada por **Virgilio Redondo**, aparecería en Redondo KomiKs el 5 de mayo de 1.964. Trataba las aventuras fantásticas de tres personajes en busca de una serie

Alfredo P. Alcala © United Komik, 1974.

de amuletos que les proporcionaban todo lo que deseaban. Narrada en clave fantástica, sin embargo, el retrato de costumbres indígenas era realista, con un profundo conocimiento de las supersticiones y creencias locales.

Los guionistas y dibujantes filipinos son muy prolíficos, trabajando duramente y pagados de forma pobre, razón por la cuál han de producir miles de páginas para conseguir un sueldo decente. Entre ellos están los grupos de hermanos que forman estudios como los **Velázquez, Alcalá, Redondo, Tuazon, Gómez, Celerio, Torres, Santos** y otros. La cantidad de trabajo que producen es enorme. El resultado de todo este proceso de inflación económica añadida a la gran cantidad de páginas que se ven obligados a hacer, llevó a muchos a emigrar, ayudados por un especialista en Komik filipino, **Manuel Auad**, que trabajaba para los mayors norteamericanos.

Así, en 1.971, **Tony Zúñiga** marchó a la DC National Comics, impresionando tanto por su labor de entintado como por su rapidez. Colaboradores de la DC visitaron Manila para reclutar a otros artistas: **Nestor Redondo, Alex Niño, Alfredo Alcalá, Gerry Talaoc, Eufronio R. Cruz, Jess Jodloman, Francisco Reyes** y otros.

Tras la caída de Marcos, los Komiks volvieron a su vieja rutina. Durante unos años se había mantenido una media muy baja en relación con otras épocas, debido a la partida de los mejores dibujantes e ilustradores. Aparecieron nuevos valores junto a los antiguos, como el colaboracionista **Larry Alcalá** y su Kalabog en Bosyo, tira cómica con retrato de costumbres; o **Roni Santiago** y **Hugo Yonzon**. A éstos se añaden en los ochenta **Juan Alcazaren** (Ang Jeepner, **Lelong Teodoro** (On the Spot) e **Ibarra Cristorno** (Salamin Salamin), junto con las féminas **Elizabeth Chionglo** (Bobita) y **Ely Santiago** (Coffeecats). El éxito actual **The Hand** es una historia de superhéroes realizada por **Hal Santiago** desde 1.980.

Ningún país de Asia tiene la tradición de las Filipinas. Algunos factores explican esto: su independencia, salvo la época Marcos, les dicta una democraciá crítica. Como colonia española durante 48 años, los filipinos han adoptado maneras del liberador americano, y su necesidad de escapar a las malas condiciones políticas y de vida les lleva hacia los mass-media: televisión, cine y Komiks.

Este espíritu crítico citado, ha hecho brotar también un amplio campo de publicaciones y autores undergrounds que se ubican alrededor de la firma **Malaya** desde 1.971.

Alex Niño, illustrazione. © Orvy Jundis.

CONTINUARA
Via Layetana, 29
Tel. 310 43 52
08003 BARCELONA

FUTURAMA
Guillem de Castro, 53
Tel. 351 91 88
46007 VALENCIA

SALEHI
Ronda, 27
Tel. 416 85 50
48005 BILBAO

ALMER
Paseo Independencia, 19
Tel. 49 23 58
50001 ZARAGOZA

DISCOS

TODO TIPO DE MUSICA

DISCOS NUEVOS:
LP's: 775 pts. • Singles: 175 pts.
• CD's: 975 y 1.475 pts.
OFERTA ESTRELLA:
3 LP's SEGUNDA MANO: 900 pts.

TAMBIEN COMPRAMOS
LP's • SINGLES • CD's • Maxis (Años 60, 70, 80 y 90)
A LOS MEJORES PRECIOS

CAMISETAS • POSTALES • PEGATINAS • INSIGNIAS • PARCHES • LIBROS • REVISTAS NACIONALES E IMPORTADAS

Y COMO SIEMPRE...
TODO EN COMIC Y CINE, TERROR, FANTASIA, CIENCIA-FICCION, JUEGOS DE ROL, ILUSTRACION.

T2
CRISIS
C/LUNA, 26 - 28004 MADRID
TLF.: 532 78 85
NOVICIADO • STO. DOMINGO • CALLAO

el aventurero

AMPLIO STOCK EN :

-Comics-books
-Material Forum, Zinco, Novedades,...
-Tebeo antiguo.(Reediciones y originales)
-Material de Vértice, Surco, etc..
-Pedidos por correo-

C/Toledo, 15 (Plaza Mayor)
28.005 MADRID Teléfono 266-44-57

LIBRERIA TELIO
Gran Via Marqués del Turia, 96
(Pasaje Ruzara)
Tel. 352 32 47
46005 VALENCIA

UNIVERSAL
Ledesma, 12
Tel. 424 98 78
48001 BILBAO

LIBRERIA GENERAL
Avd. Independencia, 22
50004 ZARAGOZA

Roots of the Swamp Thing

● MARTIN CANNON
● MARIBEL JIMENEZ

El título de este artículo es el original de la excelente serie reeditada que **DC** ofreció entre julio y noviembre de 1.986 y que, en mi opinión, es la edición idónea con la que deben hacerse todos los buenos aficionados que aún no han leído las historias originales de **LA COSA DEL PANTANO** de **Wein** y **Wrightson**.

Todo el que haya leído cómics del comienzo de los '70 recuerda estas historias con agrado. Bueno, no todos exactamente. Por aquel entonces no me preocupaba por ellas. Desafortunadamente, estaba infestado por las publicaciones de una compañía de cómic book: la **Marvel**. Particularmente, disfrutaba con una serie llamada **MAN-THING (El Hombre Cosa)** escrita por **Steve Gerber**. En aquellos días, devotos de una de las "cosas" tendían a ver a la otra como una mera copia advenediza, aunque los historiadores del medio, después de una investigación diligente y erudita, han determinado que **SWAMP THING** y **MAN-THING** surgieron más o menos simultáneamente. Por lo tanto no hay plagio a la vista.

WRIGHTSON

Aunque en un principio me negué a convertirme en comprador de **LA COSA DEL PANTANO**, inmediatamente advertí que el arte de **Berni Wrightson** no tenía parecido alguno con el de el restante material que veía la luz por aquel entonces. Era diferente.

Hasta ese momento, **Wrightson** tan sólo era conocido por haber hecho historias breves para las revistas de antología **House of Mystery** (Casa del Misterio) y **House of Secrets** (Casa de los Secretos). De hecho, el personaje de **LA COSA DEL PANTANO** tuvo su origen en una de estas historias aparecida en **House of Secrets No. 92**. Los fans respondieron a esta historia de 8 páginas bastante favorablemente, y así **Wrightson** obtuvo el visto bueno para realizar una primera aproximación hacia el personaje. Duró 10 números.

Tuvo que dejarlo a pesar de los muchos lamentos de los lectores, porque realmente no era un artista del cómic book. Poseía todas las técnicas requeridas, pero para hacer cómics se necesita una cierta paciencia, unos ciertos hábitos de trabajo. Y, como uno puede fácilmente deducir por las propias declaraciones de **Wrightson**, él no pertenecía a esa clase de dibujantes. Así que abandonó **SWAMP THING**. Muchos consideraban que esto significaba arrancar un gran órgano al personaje. Desde entonces, **Wrightson** se conformó con otros proyectos en los que no le imponían un calendario riguroso en cuanto a las entregas, y su trabajo ha continuado creciendo. Su Novela Gráfica de **SPIDER-MAN** y sus ilustraciones para el **FRANKSTEIN** de **Mary Shelley** (que hicieron que esta edición se convirtiera en la imprescindible en la tebeoteca del aficionado) prueban que **Wrightson** es todavía el mejor narrador visual.

Verdaderamente, **Wrightson** se ha convertido en un ilustrador tan bueno que su anterior trabajo, las historias de **LA COSA DEL PANTANO** principalmente, ocupa, en cuanto a calidad, un lugar paralelo a cualquiera de sus incursiones posteriores en el medio. Advertir que cualquier persona acostumbrada a los estilos elaborados a tinta que **John Totleben** y **Alfredo Alcalá** prodigaron en sus etapas como realizadores del personaje, puede tener algún problema para ajustarse, o calificar debidamente, las pinceladas fluídas y sombras pesadas que dominan las historias originales. Igualmente, tanto el **FRANKSTEIN** de **Wrightson** como la cuidadosa pluma de **Totleben** muestran influencias de los grandes ilustradores del siglo XIX, aunque esta influencia es mucho menos visible en los primeros 10 capítulos de **LA COSA DEL PANTANO**.

Otras influencias dominan los episodios de las últimas etapas. A **Alan Moore** se le observan reminiscencias de **Graham Ingels** y **Jack Davis**. En el dibujo veo a **Will Eisner** y quizás un poco a **Wally Wood**. A **Wood** en los detalles pequeños - los largos planos de pueblos, el equipo de laboratorio... -. El toque de **Eisner** puedes verlo por cualquier lado - en las caras, las posturas, el trabajo de líneas expresivas, y sobre todo, en las sombras, que envuelven las figuras y ocultan los rasgos.

Desde el comienzo **Wrightson** no era partidario del uso de la silueta. Creo que (como **Eisner**) tuvo éxito porque usaba la luz y la sombra para definir la forma, para separar los planos de superficie de una figura u objeto. Puede que **Wrightson**, en este aspecto, incluso tiene algo que enseñar a los artistas del **SWAMP THING** actual, cuyo cuidadoso sombreado funcionaba algunas veces contra la ilu-

sión de solidez (aunque, creédme, **Bissette**, **Totleben**, y compañía no tienen otro fan más entusiasta que yo).

Aunque **The Spirit** "aparece" en **LA COSA DEL PANTANO**, no pude reconocer esta influencia entonces. En 1.972, como muchos jóvenes fans de cómics, no conocía la obra de **Eisner**. Casi 19 años después, todos conocemos o deberíamos conocer a **Eisner** al dedillo. Hemos asimilado la obra de **Wrightson**, **Mike Ploog** (que dibujó **MAN-THING**) y otros artistas de talento que vieron

que **Eisner** todavía tenía importantes lecciones que enseñar. Es duro recordar los días en que aquellas lecciones eran ignoradas u olvidadas, cuando el arte del cómic book consistía sobre todo en la representación de figuras brillantes y lisas con líneas gruesas - por ejemplo, cuando estaba de moda el estilo **Lichtenstein** -; los impresores demandaban este tipo de trabajo (hacía el de los encargados del color más fácil), pero los fans se aburrieron de este arte con bastante rapidez. Frente a estas bases, la obra de **Wrightson** tuvo una influencia que los entusiastas más jóvenes del cómic quizás no puedan entender. Él nunca aburría; su arte quizás haya tomado prestado cosas del pasado, pero también representa algo muy nuevo. Permanece como ejemplo del buen hacer en cómics.

Bueno, como ya dije, me gustaba el **HOMBRE COSA**, me gustaba la imaginación de **Gerber**, y todavía recuerdo con agrado algunos de los conceptos más extravagantes que se representaban en aquellas páginas - por ejemplo, el villano muerto cuyo fantasma forzaba a los personajes principales a representar la historia de su pasado; el Foolkiller, cuya tarjeta de visita decía "hoy es el último día del resto de tu vida"; un bárbaro saltando de una jarra de mantequilla de cacahuete, y, por supuesto, Howard el Pato. Todo esto me recordaba nada que yo hubiera visto antes.

LA UNIVERSAL

Aquellos 10 primeros números de **LA COSA DEL PANTANO** nos daban un material que nos resultaba familiar - familiar por las películas de terror de la **Universal** de los años 30 y 40. Científicos locos, hombres-lobo, muertos vivientes, brujas, creaciones tipo Frankstein - todas estas cosas causaban terror entonces, mejor, representaban el terror para artistas y escritores que se cultivaron con este género que Hollywood les dispensaba. Y **LA COSA DEL PANTANO** iba ser una historias de terror. Así que **Len Wein** hizo lo esperado, sacó a relucir a los murciélagos, los hombres-lobo, los castillos en ruinas y las hordas de campesinos esgrimiendo en todo lo alto sus horcas y antorchas. Como **Stephen King** ha dicho (y como **Alan Moore** ha repetido) la realidad ha cambiado desde entonces.

Verdaderamente, no sé si comparto esta opinión de **King**. Para ser franco, creo que **LA COSA DEL PANTANO** significó un gran adelanto incluso para

los cómics standars de 1.972. Yo era bastante joven entonces, poco más que un niño travieso, pero aquellas chirriantes películas de la vieja **Universal** habían dejado de asustarme e incluso interesarme. Sin duda, muchos otros de esos jóvenes también encontraron que aquellas películas producían más bostezos que miedo. Pero ¿ por qué todos se sorprendieron tanto cuando los mismos elementos les fueron mostrados en **LA COSA DEL PANTANO** ?.

Porque **LA COSA DEL PANTANO** era un cómic. Y en los cómics, los vampiros y los hombres-lobo todavía no se habían convertido en el pan nuestro de cada día. Todo lo cual nos lleva a un pequeño pero importante aspecto de la saga del Pantano, una buena y extensa digresión.

COMICS CODE

¿ Recuerdas el Código ?.

A nadie le importa mucho el Código estos días (aunque si la perorata fundamentalista anti-cómic continúa ganando impulso, puedes apostar que los cobardes de la industria se refugiarán en la protección del censor tan rápidamente como sus piececitos les lleven). Pero hubo un tiempo en que los cómics no podían presentar en su páginas el concepto de Romances de Interespecies.

Hubo un tiempo en el cual el Código cobró mucha importancia y fue muy estricto. La cruzada del **Dr. Wertham** contra los cómics en 1.950 dejó cicatrices en la industria. Para cuidarse de "los cruzados", **DC** y los otros

grandes publicadores de cómics crearon un código de ética que les impuso algunas tontas restricciones. Y la más absurda de todas estas cláusulas prohibía cualquier representación de - ya debes haberlo adivinado - muertos vivientes, hombres-lobo, vampiros y demás. Sí. **Drácula** era indecente, **Mummy** era inmoral...

¿ Difícil de imaginar, gente ?. En nuestros días todos estos "amigos" son considerados como de la familia. La gente ha empezado a toma una actitud tierna y pacífica frente a las masacres tipo Texas. Pero la dura realidad fue que en 1.971 con 15 centavos no podías comprarte ni un ínfimo hombre-lobo. El Código pensaba que cualquier niño impresionable que echara un vistazo al monstruo de **Frankstein** en un cómic, acabaría probablemente leyendo un libro de Karl Marx mientras fuma marihuana.

Por supuesto, esta tontería no podía continuar durante mucho tiempo. Así, ya entrados los '70, el Código se aflojó un poco. Sólo un poco, es la verdad, pero por aquel entonces parecía como si todos los demonios se hubieran desatado. En los cómics los autores ya podían referirse a las drogas, **Batman** podía decir "¡maldita sea!" en algunas ocasiones. Los censores ya no se molestaban en retirar los dibujos de mujeres demasiado voluptuosas. Veíamos heridos mortales. Veíamos sangre (roja, no negra). Incluso veíamos a **Conan** en la cama con una chica desnuda (bueno, él llevaba un taparrabos y ella tenía una sábana colocada estratégicamente). Y claro, también vimos monstruos.

El comienzo de los '70 fue la era de los monstruos. Sólo **Marvel** nos ofreció, entre otras muchas, **Werewolf by Night** (Hombre-lobo en la noche), **Morbius**, **Frankstein**, y la mejor de todas **Tomb of Dracula** (La tumba de Drácula). Y **DC** nos dió **LA COSA DEL PANTANO.**

LOS PERSONAJES

Y estaban los personajes. El cómic moderno depende de la cantidad de aficionados; los lectores a menudo prestan poca atención al argumento, prefiriendo concentrarse en la interacción de un determinado personaje. Encontré a los intérpretes de **SWAMP THING** sin estímulos, aburridos. **Lt. Matt Cable**, "investigador del gobierno" era bidimensional, y **Abigail Arcane**, la belleza búlgara con el pelo decolorado, existió principalmente para representar a la damisela en

apuros. **Nathan Ellery** (a.k.a. **Mister E**) mostró signos de convertirse en un interesante personaje en el número 7 pero se cayó del balcón de un ático al final de ese capítulo, (un **E** en silla de ruedas volvió en el capítulo 17. Son cosas que se estiran). **Linda Holland** tenía potencial, pero murió en el primer capítulo. Y después estaba el perro. **LA COSA DEL PANTANO** debe haber sido el único monstruo con un perrito de compañía. **Poochie** apareció en el capítulo 7.

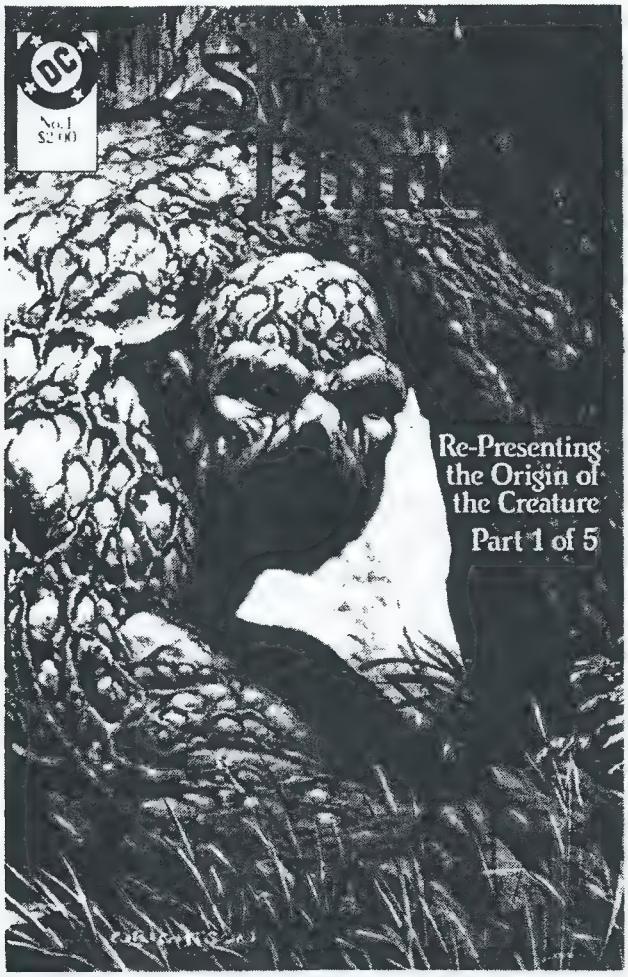
WEIN

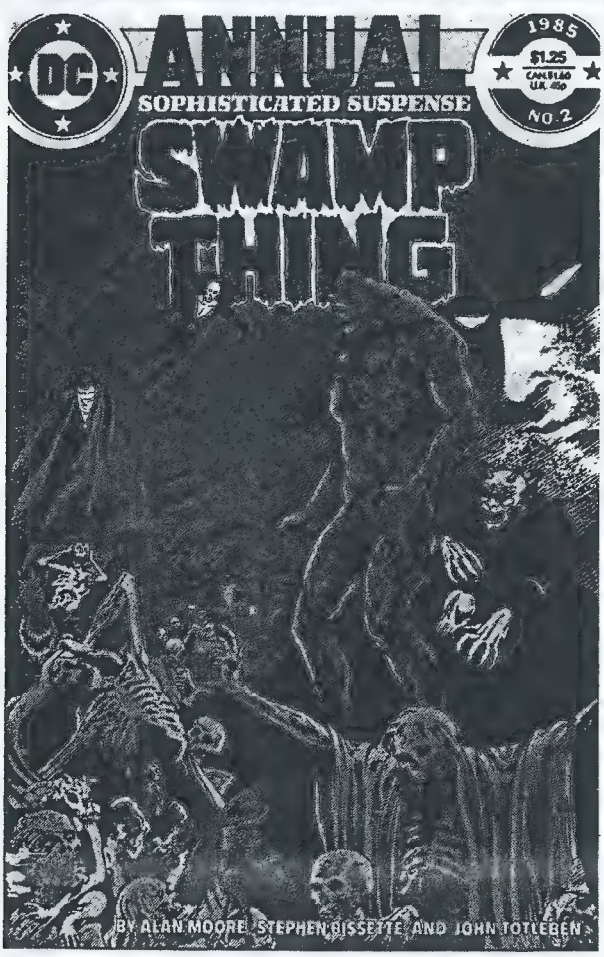
¿ Cómo era **Wein** como guionista ?, ¿ como constructor de diálogos ?. Era bastante bueno, según afirman los estudiosos de la época. Aunque recuerda, en 1.972 los guionistas de cómics solían expresarse con unas pocas estratagemas que podrían hacernos arquear las cejas de asombro hoy. Por ejemplo, en el primer capítulo, **Linda Holland** dice "Espero que recordaran llenar la nevera...¡porque justo ahora la pequeña científica se está muriendo de hambre!". En realidad nadie habla así; **Wein** sólo quería asegurarse de que supiéramos que Linda era científica. Los conocidos de **Matt Cable**, normalmente le llamaban "Matt Cable", no "Matt", ni "Cable", ni "hey tú", **Wein** sólo quería asegurarse de que conocíamos su nombre. Y así.

Como todos los otros guionistas de cómics de la época, insistió en hacer cosas "lappy". Los guionistas del viejo show de **Milton Berle** crearon el término "lappy" que significa arrojar información al lóbulo, asegurarse de que el lector capta lo que el autor quiere contarle.

¿ Por qué hicieron esto ?. ¿ Por qué **Wein** (y **Lee** y **Thomas** y **Broome** y **Friedrich** y todos los otros) se sentían tan inseguros de la capacidad del lector para enterarse de lo que leía ?. Sencillo. Porque los lectores eran niños.

Ahí está. Lo dije. Esa es la diferencia entre **LA COSA DEL PANTANO** de **Wein** y la de **Moore**. Además, esa es la diferencia entre los cómics de la Edad de Plata y parte del producto del final de los '80. El público al que iba dirigido era más joven. El porcentaje de adultos que lee cómics es mayor ahora. Quizás aquí pueda residir una de las claves que pueden hacer el guión de **Wein** de lo más soso o estúpido para la gente de hoy. Escribía para el público de su época. Y nosotros deberíamos tener en cuenta





este punto cuando releemos los guiones que realizó para **LA COSA DEL PANTANO.** Podemos sonreir con alguno de los aspectos más tontos de esos capítulos, sin dejar que la tontería nos tape los ojos y nos impida ver algunos toques ciertamente poéticos. No advertí estos toques en 1.972-74, porque todo lo que yo podía ver en las historias eran los aburridos clichés de las películas de monstruos de la vieja **Universal.** Pero puedo ver los momentos ingeniosos del **SWAMP THING** de **Wein** ahora. Del mismo modo sólo un adulto puede captar el fondo meláncolico en **Peter Pan,** la sátira del feminismo en **The Land of Oz** (La Tierra de Oz) o la metáfora para el despertar sexual en **The Cunning Little Vixen** (La astuta zorrita). Nunca te rías de la literatura producida para niños y adolescentes; puede tener muchísimo más fondo del que puedas esperar.

Recientemente **Frank Miller** obtuvo gloria y reconocimiento por su **Dark Knight;** él no podía habernos dado esa Novela Gráfica si **Wein** no nos hubiera dado antes **Night of the Bat** (La Noche del Vampiro), en **Swamp Thing No. 7. Blue Velvet** de **David Lynch** ganó todo tipo de atención por conseguir descubrir el terror surrealista bajo el exterior soleado de una pequeña ciudad; **Wein** ya había usado esta misma idea, y la llevó al grado noveno en **Swamp Thing N 8. Stanislaw Lem** nos traspasa las emociones de un hombre enfrentado al simulacro de la muerte de su esposa en **Solaris; Wein** nos dió exactamente lo mismo, y no con menor efecto en **A Clockwork Horror** (Un terror de Cuerda) en **Swamp Thing No. 6.**

Además la prosa de **Wein** estaba bien medida, siempre funcionaba, y como **Moore** dice "había palabras y frases que habían sido utilizadas y escogidas más que simplemente mecanografiadas". Pocos cómics podían presumir de esta virtud en 1.972. Pocos pueden hacerlo ahora; los cómics modernos pueden ser escritos para un lector más maduro, pero eso no significa que estén bien escritos.

MITO

A los estudiosos del cómic les gusta mucho utilizar la palabra "mito" para referirse a ciertos cómics, sobre todo porque el hacerlo da al público con una buena educación una escusa para entregarse a los bajos placeres de la juventud. Algunas veces, sin embargo, no puedes escapar al sentimiento que estos personajes

de cómics te producen. Significan para nosotros lo que para los más antiguos ancestros significaban los panteones. **Superman** es un Zeus moderno, **Flash** es un Mercurio actual... Y **LA COSA DEL PANTANO** es nuestra versión del viejo dios de la naturaleza europeo, a quien continuamente sacrificamos (**Swampy** ha sido asesinado tantas veces que ahora apenas se inmuta por ello; mira el número 58). Pero lo interesante sobre el método de **Wein** era que trataba a la criatura tanto como a un niño tanto como a un dios. La versión original del personaje proporcionaba una adecuada metáfora para el adolescente; muchos lectores jóvenes deben haberse sentido como **Alex Holland**, atrapados en un cuerpo poderoso, incapaces de comunicarse efectivamente con la sociedad, y por tanto recelados y evitados por ella. **LA COSA DEL PANTANO** como dios de la naturaleza, **LA COSA DEL PANTANO** como proscrito. **Wein** exhibe una genuina idea a sus lectores cuando conjuga estas dos facetas de **LA COSA**.

En suma: **Wein** escribió historias para un público joven, historias que podían llegar a ser bastante absurdas a veces, aunque también tenían sus momentos brillantes y claros. Historias que tendían a revolcarse en la trivialidad del show de terror, que tenían un apoyo hecho de cera.

Pero, sobre todo, historias que tenían resonancia.

All Swamp Thing art on pages 45-99 is © 1982, 1983, 1984 DC Comics, Inc.

UNA HISTORIETA DEMOCRÁTICA

DAVID MUÑOZ
● MADRID

Exposición colectiva de originales de **Ana Juan, Daniel Torres, Del Barrio, Garcés, Cifré, Keko, López Cruces, LPO, Max, Micharmut, Calatayud, Prado, Beltrán, Pedro Arjona, Raúl, Rubén Garrido, Sento y Victoria Martos.**

"A ellos (al ministerio) les choca mucho esta gente (...) porque no creen que los historietistas son artistas". **Jesús Cuadrado.**

Una Historieta Democrática es la primera exposición de historietas que se realiza al amparo del Ministerio de Cultura. Algunos, optimistas, no dudarán en afirmar que nos encontramos ante un hito histórico, casi un paso de gigante para la cada vez más

DANIEL TORRES

MIQUE BELTRÁN

depauperada historieta nacional. Y me gustaría pensar que es así, pero hay muchas razones por las que la historieta ha sido y será considerada un medio menor, infantil, hijo bastardo del cine, la novela barata y la ilustración - razones que no son objeto de este artículo, quizá sí de otro - y no es arriesgado afirmar a estas alturas que la cosa no va a cambiar a pesar de hechos aislados como el de esta exposición. Por muchas connotaciones positivas que tenga, o a pesar del carácter reivindicativo que se le quiera dar, es una gota de agua en un desierto de arena.

«Soy bastante escéptico respecto a las exposiciones de historietas, porque realmente no son el medio natural en el que tienen que desenvolverse (...) Lo mejor es que el contenido de la exposición se reúna en un catálogo, que es lo que queda». **Federico del Barrio.**

Pero, ¿ qué podemos encontrar en la exposición ?.

Gracias a los esfuerzos de **Jesus Cuadrado** - comisario del evento y crítico de lengua afilada en horas libres - tenemos la oportunidad de

ver 4 originales de cada uno de los 19 autores expuestos, más o menos representativos de una época y unas tendencias que marcaron el paso de la infancia a la madurez (o al menos una temprana adolescencia) de la historieta durante la transición democrática.

Línea clara, línea chunga, los madrizleños y algunos autores de más difícil clasificación.

Evidentemente, no están todos los que fueron, a algunos no se les pudo localizar, con otros no se pudo contar a última hora (problemas burocráticos, deserciones por motivos políticos) y como nos decía **Jesús Cuadrado** para justificar su selección: «Esta es una historieta democrática, hay otras».

«Los cuatro enterados sabremos de qué va el asunto, y para el resto no dejará de ser una anécdota, "mira: hacen una exposición de tebeos"». **Miguelanxo Prado.**

Los originales de cada autor (originales elegidos libremente, sin ningún tipo de condicionamiento por parte de la organización) se encuentran expuestos en cubos rotatorios tras espejos, y, en conjunto, resulta una de las exposiciones realizadas con más cuidado y, por qué no, más bonitas de las que he tenido oportunidad de presenciar no sólo dentro del ámbito de la historieta sino del arte en general. (Si es que tiene sentido

DEL BARRIO

KEKO

la exposición de páginas de historieta y no de historietas enteras; la historieta no se mira, se lee, y una página fuera de contexto, del ritmo en el que está inscrita, pierde buena parte de su función más importante, la narrativa, y se queda en la puramente estética).

También se ha editado un lujoso catálogo así como un póster de **Miguelanxo Prado**, y en la exposición podemos ver las monografías que se han podido conseguir de cada autor expuesto y una selección de carteles.

En resumen, una buena oportunidad para reflexionar y disfrutar de lo que ha sido la historia más reciente de la historieta española, una historieta que, aunque en el momento que refleja esta exposición respiraba frescura y ganas de cambiar, innovar, se ha transformado en un medio estático y encorsetado que se deja llevar por la inercia de un mercado cada vez más inmovilista.

Las declaraciones de **Cuadrado**, **Prado** y **Del Barrio** fueron realizadas para el programa de radio EL GARAJE HERMETICO, Onda Verde.

alex raymond

C.I.
-ARCHIVOS-

Nacido en la población de New Rochelle en el estado norteamericano de New York, el 2 de Octubre de 1.909, comenzó a dibujar muy joven, animado por su padre, quien tuvo bastante amplitud de miras como para aceptar que una carrera artística valía tanto como cualquier otra. Estaba tan orgulloso de su hijo que una pared de su despacho de ingeniero civil estaba dedicada exclusivamente a sus dibujos.

Tras seguir los estudios secundarios en la Iona Preparatory School, la muerte de su padre cuando **Alex** tenía tan sólo 12 años, le hace abandonar su educación artística. Durante sus estudios normales logra algunos éxitos deportivos en base ball y rugby, preparándose sin demasiado entusiasmo para hacer carrera en los negocios bursátiles. Primero entró como empleado en una firma de Wall Street, sin mostrar disposición ninguna para las transacciones comerciales.

Dimitió inscribiéndose en la Grand Central School of Art, pero, para ganarse la vida, se empleará como corredor de un agente de hipotecas.

El crac económico de 1.929 no le deja muchas esperanzas de éxito en una carrera que no le gusta, por lo que la abandona y se dedica al dibujo exclusivamente. Busca consejo en un dibujante de cómics, antiguo vecino de la familia Raymond en New Rochelle, llamado **Russell Westover**, que trabaja para el **King Features Syndicate (K.F.S.)** realizando Tillie the Toiler.

Así se convierte en su ayudante para la serie mencionada, además de colaborar con **Murat "Chic" Young** en la serie Blondie y el hermano de éste, **Lyman Young**, en otra de corte aventurero, Tim Tyler's Luck, para el que llegó a dibujar anónimamente páginas dominicales y tiras diarias enteras durante 1.933.

La cronología de estos trabajos es la siguiente:

Páginas dominicales; (31), 30-4-33 a 26-11-33.

Tiras diarias (167); 10-4-33 a 21-10-33. **Bajo la bandera del rey de la jungla.**

En estos años iniciales del boom del cómic de prensa, el K.F.S. y su presidente **Moses Konigsberg**, siguiendo los dictados de su superior, el magnate de la prensa norteamericana **William Randolph Hearst**, decidió presentar batalla a las series punteras de otros syndicates. Así, **Buck Rogers, Tarzán**, y **Dick Tracy** son enfrentadas por el K.F.S. a los personajes por el joven talento **Raymond: Flash Gordon, Jungle Jim** y **Secret Agent X-9.**

WE CROSS UM RIVER MAKE UM SHORT-CUT!
LISTEN—! DO YOU FELLERS HEAR ANY-THING?
IT'S SOME KIND OF AN ANIMAL—! WATCH YOUR STEP—!
COME! FOLLOW AKUSA
A TRAP! AND SOMETHING'S INSIDE! GEE!
LET'S HAVE A LOOK—!
JEEBS A COUPLE OF BABY LIONS! WE MIGHT AS WELL LET TH' POOR LITTLE FELLERS GO FREE!
—I'LL BET THEIR MOM'LL BE GLAD TO SEE THEM—!
WOULDN'T IT BE TERRIBLE IF THOSE CUBS ROUND THEIR MOM AND POP KILLED BY HUNTERS?
WHAT'S THAT? I HEAR IT?
AKUSA SEE UM ANIMAL PIT IN GROUND— HIDDEN UNDER UM BRUSH AND UM LEAVES—!

Tim Tyler's Luck (1933).

Las tres series aparecen en 1.934, con pocos meses de diferencia entre las dos primeras, publicadas en suplemento dominical a color, y la tercera publicada en la página de sucesos en blanco y negro. Esta última sería abandonada por el autor en 1.935, debido al agotamiento producido por el excesivo trabajo que suponía llevar adelante las tres series.

En 1.944 **Raymond** se enrola en los marines. Primero es nombrado director de arte de la oficina de publicidad del cuerpo de marines en Philadelphia y más tarde enviado a la costa oeste. Luego fue embarcado como oficial de relaciones públicas y reportero-ilustrador de guerra en el portaviones de escolta Gilbert Island, participando en los combates de Okinawa y Borneo, durante la ofensiva del pacífico sur.

Licenciado con el grado de mayor, las obras que realizó durante la guerra fueron expuestas en la National Gallery de Washington y el general Vandergrift, comandante del cuerpo de marines eligió una de ellas como felicitación navideña para los hombres de sus unidades militares.

En 1.946 **Raymond** propone al **K.F.S.** la creación de una nueva serie titulada **Rip Kirby**, mientras sigue dibujando carteles para los anuncios del cuerpo de marines. Atraído por la ilustración, se dedica durante poco tiempo a ella, colaborando con revistas y pulps.

En 1.949 recibió el premio Reuben concedido por la National Cartoonist Society, organización de la cual fue presidente durante 1.950 y 1.951. Es, en pleno apogeo de su carrera, el único dibujante de prensa que ha creado cuatro series mundialmente famosas, destacando que tres de ellas fueron publicadas simultáneamente durante casi dos años.

Aparte de otros deportes, **Raymond** había participado como aficionado, en carreras de automovilísticas. **El 6 de Septiembre de 1.956**, probando el nuevo coche deportivo de su cuñado **Stan Drake**, también dibujante de cómics y creador de The Heart of Juliet Jones, derrapa a gran velocidad y su brillante carrera queda truncada al perder la vida en la carretera de Clapp-board, cerca de Westport, en el estado de Connecticut.

Las obras de **Alex Raymond** tienen tanto impacto hoy como en la fecha de su publicación original. Como dibujante creador aportó al dibujo de historietas un estilo de ilustración que fue siempre imitado pero jamás igualado. Nunca permaneció estático pues cambiaba constantemente experimentando nuevas ideas y nuevas técnicas, buscando la manera de perfeccio-

FLASH GORDON

nar su arte. Cada historia no era jamás confusa, sino todo lo contrario, precisa, fácil de leer al primer golpe de vista. Cada línea de su obra esconde una inmensa riqueza de experiencia y muy pocos dibujantes han logrado tal simplicidad en el dibujo de historietas realistas. La obra de **Raymond** ha inspirado a muchos artistas actuales y se transparenta con evidencia en muchas obras tanto en uno como en otro lado del Atlántico.

"La historieta es una forma de arte por sí misma; refleja la vida y su tiempo más fielmente que otras; de hecho es más artística que la ilustración de revistas ya que es verdaderamente creadora. Un ilustrador trabaja con fotos y modelos; un dibujante de cómics comienza con una hoja en blanco y dibuja su sueño. Es autor, director y artista a la vez."

FLASH GORDON

La historieta más famosa de **Alex Raymond** es, sin duda, **Flash Gordon**, serie de ciencia ficción y fantasía. Aún cuando en sus primeras páginas el argumento refleja la influencia de la novela When Worlds Collide de **Phillip Wylie** y **Edwin Balmer**, el desarrollo posterior recuerda claramente las novelas de **Edgar Rice Burroughs**, sobre todo su serie venusiana, cuyo héroe, **Carson Napier**, combate a enemigos de razas extrañas en el arbolado planeta Venus. De **Edgar Rice Burroughs** son los árboles gigantescos, capaces de sostener una ciudad como Arboria, la concepción del planeta Mongo, donde se enfrentan razas diferentes; humanas, humanoides o preevolutivas (hombres-león, hombres-mono, hombres-dragón, hombres-pájaro, el pueblo submarino, etc...). Curiosamente todas estas razas hablan un mismo idioma, que **Flash Gordon** y sus amigos entienden desde el primer momento.

Iniciada con el más perfecto desprecio por la verosimilitud científica, esta serie se desarrollo con unas leyes que **Raymond** estableció libremente a medida que creaba el argumento, en le que seria ayudado desde 1.935 por el guionista **Don Moore**. Pero aunque pudiera parecer un producto de la pura fantasía es, sin embargo, una de las series más complejas existentes. No solo recibió las influencias estéticas contemporáneas, sino que incluso recoge otras influencias más antiguas. Creada en una época en la que los relatos del espacio eran cosa corriente, se diferencia de otros por la situación de **Gordon** y sus amigos que no son astronautas en esa época, sino que son transportados a otro planeta y se quedan en él.

También es contemporáneo de otra corriente: la de los relatos de espada y brujería. Desde la geografía de

HERE COMES AZURA--FLASH, BE CAREFUL--I CAN SEE YOUR HANDS!
ZARHOV WARNED ME THE INVISIBILITY WOULD WEAR OFF--- HOLD THE FORT--I'LL MAKE A FLANK BACK

Mongo con países aislados por desiertos, bosque o mares. Hasta los ropajes de algunas civilizaciones representadas, todo nos lleva a las expresiones gráficas de la edad media fantástica.

Más allá de las influencias literarias también se notan los reflejos del mito contemporáneo por excelencia: el cine. Los uniformes militares, como los de la legión del desierto de Ming -La Legión Extranjera Francesa-, los lanceros de Frigia -Los Lanceros Bengalíes- o el uniforme habitual de **Gordon** con pantalón ceñido de color azul y una tira amarilla, recuerdan escenas cinematográficas del fascinante Hollywood de los años treinta. Por el contrario, en las primeras imágenes de la serie los cascos y armaduras de los soldados recuerdan a las legiones romanas y a los vikingos. Es importante señalar el orientalismo que acompaña a toda la aventura de la época y una xenofobia hacia la raza tiránica y dominante del planeta: la raza amarilla y su jefe, el emperador de todo el planeta, Ming.

Al margen de las influencias argumentales que pesaron sobre Raymond, también hay que destacar la evolución que sufrió su estilo durante el tiempo que dibujó la serie -al igual que en su topper **Jungle Jim**-. Al principio sabía dibujar el cuerpo humano, mejor incluso que **Lyman Young**, del que había sido ayudante. Aparte de esto, sus animales estaban envarados, rígidos, poco convincentes. Sobre todo los monstruos. La arquitectura era irreal, con formas vegetales estilizadas. No había escalas, el paisaje era infantil y nunca daba impresión de distancia. Calca sobre el **Tarzán** de **Hal Foster**, que es su modelo. Se puede comprobar en las viñetas iniciales durante las primeras luchas con los hombres-mono y la caída del dios Tao, ídolo gigante, por la escalera. Pecados de joven inexperto.

Los progresos fueron rápidos y a partir de 1.934 **Raymond** deja de ser un principiante. Su estilo se barroquiza a partir de la llegada a la ciudad de los halcones. Apenas hay paisaje pero los personajes están dibujados con complejidad, en intrincadas posturas, gestos de brazos, ondulaciones de capas. Imágenes vertiginosas que no se esperarían encontrar en historietas de prensa.

La captura y supuesta ejecución de **Gordon** marcan una reacción concreta de **Raymond**. Los personajes aparecen ya dibujados como auténticos dioses griegos. Las caras se suavizan, ya no hay personajes caricaturescos. Los primeros planos de Ming son una notable serie de retratos. Aquí usa **Raymond** modelos y fotos de actores -Barin es **Errol Flynn**, Ming es **Basil Rath Bone...**-. Puso el máximo cuidado en trajes, muebles, armas, arquitectura. Los cohetes ingenuos del principio se convierten en bólidos aerodinámicos.

El retorno de **Gordon** a la tierra abre otra etapa en la evolución de **Raymond**. Aparecen nuevos elementos, con muchos primeros planos y paisajes. Una nostalgia de la ilustración para revistas elegantes aparece en el dibujo de personajes femeninos; también algo del barroco con dragones, grifod, castillos... En esta época aparecen algunas páginas no dibujadas por **Raymond**, siete en total: 24-7-38, 7-8-38, 21-8-38, 4-9-38, 30-10-38, 12-5-40 y 30-6-40, que indican una incursión el ayudante **Austin Briggs**, que por esas fechas dibujaba la efímera tira diaria del personaje. A finales de 1.943 las imágenes flojean; el pasado a tinta de **Briggs** sobre el lápiz original de **Raymond**, que ya no dibuja máquinas ni edificios, despegábase de la serie. Abandonó ésta en 1.944 al alistarse en la marina estadounidense con motivo de la Segunda Guerra Mundial.

WHILE HER SOLDIERS BATTLE KHAN'S MERCILESS FIRE, TWO PHANTOM HANDS DRAG THE SCREAMING, STRUGGLING WITCH QUEEN BACK ALONG THE CORRIDOR!
NEXT WEEK:
THE "PIT OF PERIL"!

Alex Raymond dibujó las planchas dominicales de Flash Gordon desde el 7 de Enero de 1.934 al 30 de Abril de 1.944, es decir 554 páginas. La última fecha es nominal, por ser la última firmada por Raymond. No hay episodios claramente diferenciados y la división que hacemos es arbitraria; en realidad sólo hay uno netamente alejado del resto: el regreso de Gordon a la tierra -las páginas comprendidas entre el 6 de Julio de 1.941 al 28 de Diciembre del mismo año.

En la edición original cada página tenía un titulo, pero no sería prudente referir los 554 títulos. Como alternativa se especifican los períodos en que la obra evoluciona.

En la cronología se incluyen el número de la aventura, el título inicial en el periódico, la fecha de inicio y final, y el numero de páginas que comprende cada aventura.

1ª - El fin del mundo: 7-1-34/19-8-34, 33.
2ª - El imperio de Ming: 25-8-34/31-3-35, 32.
3ª - A la conquista de un reino: 7-4-35/13-10-35, 28.
4ª - Lucha contra Ming: 20-10-35/5-4-36, 25.
5ª - El mar del misterio: 12-4-36/18-10-36, 28.
6ª - Hacia lo desconocido: 25-10-36/18-4-37, 26.
7ª - El rey de la jungla: 25-4-37/14-11-37, 30.
8ª - Prisioneros de Ming: 21-11-37/6-2-38, 12.
9ª - La boda de Ming: 13-2-38/24-7-38, 24.
10ª- El rapto del heredero: 31-7-38/5-3-39, 32.
11ª- La reina de las nieves: 12-3-39/25-2-40, 51.
12ª- Guerra en Mongo: 3-3-40/29-6-41, 70.
13ª- Retorno a la tierra: 6-7-41/28-12-41, 26.
14ª- El continente de Trópica: 4-1-42/13-8-44, 137.

Los siguientes dibujantes de la dominical fueron:

1.944 a 1.948: Austin Briggs.
1.948 a 1.967: Enmanuel McRaboy.
1.967 a 1.990: Ric Estrada, Dan Barry y equipo.

La tira diaria ha tenido dos épocas. La primera fue iniciada por **Austin Briggs** el 27-5-40 hasta 1.944. La segunda se inició en 1.951, realizada por **Dan Barry**, hasta 1.990, ayudado por diversos dibujantes como **Frank Frazetta, R. Krenkell, R. Estrada, S. Barry, Fujitaki**, y otros. Actualmente la serie está en manos de **Bruce Jones**(guión) y **Ralph Reese.**

El personaje tuvo su época de auge en los años treinta y cuarenta, traspasando las páginas de prensa para llegar a las bobina de celuloide, las ondas de la radio, e incluso, las líneas de la primitiva televisión.

TELEVISI N.

1.936- Flash Gordon. Prod.: Universal. Dir.: Frederick Stephani. Int.: Larry "Buster" Crabbe, Jean Rogers. Serial de 13 episodios, b/n, 416 metros.

1.938- Flash Gordon trip's to Mars. Prod.: Universal. Dir.: Ford L. Beebe y Robert Hill. Int. Larry "Buster" Crabbe. Serial de 12 episodios, b/n, 480 metros.

1.940- Flash Gordon conquers the Universe. Prod.: Universal. Dir.: Ford L. Beebe y Ray Taylor. Int.: Larry "Buster" Crabbe. Serial de 12 episodios, b/n, 384 metros.

1.971- Flesh Gordon, parodia porno. Prod.: Graphitti Films. Dir.: M. Zieh y M. Benveniste. Int.: Jason Williams.

1.980- Flash Gordon. Prod.: Laurentis/Universal. Dir.: Mike Hogdes. Int.: Sam Jones, Melodie Anderson, Topol, Max Von Sydow, Timothy Dalton, Ornella Muti.

RADIO

1.939- Flash Gordon Radio action. Voces: James Meigham y Gale Gordon.

1.951- Flash Gordon TV. Prod.: Internacional Films/Intervest. Int.: Steve Holland, Irene Chaplin.

1.978- The new Adventures of Flash Gordon, TV. Prod.: Filmation/NBC. Voz de Flash: Bob R. Ridgely.

NOVELAS

De Flash Gordon firmadas por Raymond y escritas por Don Moore y otros: The time trap of Ming, The lion men of Mongo, The space circus, War of the cybernuts.

Se realizaron cómics books con aventuras originales para este soporte con dibujos de entre otros; **Paul Norris, John Lehti, Reed Crandall, Al Williamson**(1.966-67), **Pat Boyette, Carlos Garzaon...** En Europa se publicó al personaje primero en el soporte original, la prensa, y luego recopilado en revistas juveniles.

En España hubo varias ediciones en revistas como "El Aventurero" en los años treinta que hubieron de ser inventadas durante el conflicto bélico por autores nacionales como **Alfonso Figueras** y **Jesus Blasco.** Entre las editoriales Hispanoamericanas, calcando la edición italiana y eliminan-

do fondos o retocando ropas femeninas. Ediciones Dolar, tomando la edición de H.A. de E., y Buru Lan de Ediciones, con remontaje de páginas y coloreado mecánico. Ediciones Valenciana, sólo tiras. Ediciones Vértice, sólo tiras. Ediciones B.O. y actualmente Ediciones B., también. En prensa sigue apareciendo con el nombre de "Roldán el temerario" que data de la edición en prensa de la época nacionalista.

La topper o tercio superior de la página dominical de **Flash Gordon** la ocupó una serie de aventuras selváticas, que apareció al mismo tiempo que **Gordon**. En un principio se presentó en tres tiras de tres viñetas, luego se pasó a dos tiras, acabando por publicarlas en una tira de cuatro viñetas. La situación de la aventura se ubicaba en el suroeste asiático, aún cuando la primera aventura tiene elementos disperso y erróneos: un león negro que ataca al cazador en la primera plancha es un claro ejemplo. El estilo es paralelo al de **Gordon**, comenzando de forma titubeante para, pasando por evoluciones parecidas, completar el ciclo con un personaje más elegante y sombrío que el propio **Gordon**.

JIM DE LA JUNGLA

Jungle Jim, o **Jim de la Jungla**, es Jim Bradley, un cazador de fieras vivas que corre sus aventuras, primero cinegéticas y luego de contraespionaje en la zona conflictiva del sur de Asia aunque en ocasiones desarrollara sus historias en otros lugares de Estados Unidos o Suramérica. Junto a él estarán el siempre fiel **Kolu**, su criado y amigo malayo. En 1.935 hizo su aparición la liberada **Shangai Lil'**, una aventurera cuyo nombre real era **Lilly De Vrille**, un personaje femenino más vital y conseguido que la dulce pero algo sosa **Dale Arden**.

A finales de 1.939 la inspiración de **Raymond** decae y **Lil** ya no participa. Durante los prolegómenos de la entrada por parte de los Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, en la invasión de las islas de la Sonda y Birmania por los japoneses, **Jim** vuelve a las selvas para participar en la guerra. Es el momento del abandono.

Análogamente a lo sucedido con **Gordon, la última página de Jim de la Jungla que lleva la firma de Raymond, es la publicada el 30 de abril de 1.944.**

Las aventuras están, en cuanto al tema perfectamente diferenciadas; no siguen unas a otras sino que cada una tiene su propio principio y final.

En la cronología se indica por orden el número del episodio, el título de la aventura, la fecha de inicio y final de la misma y el número de páginas que contiene cada aventura.

JUNGLE JIM BY ALEX RAYMOND
FINDING A CIGARETTE STUB FLOATING ON THE RIVER OPPOSITE A SWAMP, JIM DECIDES THAT HAWK BRUDER AND HIS RIVER PIRATES MUST BE HIDING THEREIN---HE AND JOAN DECIDE TO AWAIT DEVELOPMENTS ----SUDDENLY, A WAR CANOE GLIDES INTO VIEW
IT MUST BE HAWK BRUDER, JOAN--LOOK! KOLU'S IN THE CANOE--I'D RECOGNIZE THAT RED TURBAN OF HIS ANYWHERE--- I'VE GOT AN IDEA!
CAREFUL, JIM--DON'T DO ANYTHING FOOLISH THEY'RE ARMED TO THE TEETH----
IN THE STERN OF THE WAR CANOE, KOLU CHUCKLES TO HIMSELF AS THE WILD LAUGHTER OF A HYENA ECHOES ACROSS THE RIVER--THE OLD CALL OF HIS MASTER, JUNGLE JIM!
KOLU LEAPS FORWARD AND PUNCHES THE MAN AHEAD OF HIM--THE ENRAGED NATIVE LUNGES AT KOLU WITH A DRAWN DAGGER--KOLU TOPPLES OVERBOARD---------
I'LL HAVE NO FIGHTING AMONG MY MEN!
HAWK BRUDER'S GUN LEAPS FROM ITS HOLSTER, SPITTING FLAME--THE LUCKLESS NATIVE TOPPLES OVERBOARD, A BULLET HOLE IN HIS FOREHEAD---------
AS THE CANOE SWEEPS AROUND A BEND, KOLU CLASPS THE HAND OF HIS BELOVED MASTER-----
KOLU, YOU'RE A SIGHT FOR SORE EYES--THAT WAS A CLEVER STUNT YOU PULLED
MASSAH JIM, WE CAN'T WASTE TIME--HAWK BRUDER HAS MRS. ROMNEY'S BABY--WE MUST SAVE IT!
NEXT WEEK:- A DIABOLICAL SCHEME

1º- El niño de la jungla: 7-1-34/28-10-34, 43.
2º- Jim contra Cho-Fang: 4-11-34/7-7-35, 30.
3º- El diario revelador: 14-7-35/27-10-35, 16.
4º- El ídolo de la jungla: 3-11-35/29-3-36, 22.
5º- El triángulo: 5-4-36/8-11-36, 32.
6º- El hombre misterioso: 15-11-36/5-9-37, 42.
7º- A la busca del tesoro: 12-9-37/13-3-38, 27.
8º- El espíritu del mar de Java: 20-3-38/24-7-38, 19.
9º- Karnak, el maníaco: 31-7-38/21-5-39, 43.
10º- El lago de los caimanes: 28-5-39/26-11-39, 27.
11º- El usurpador: 3-12-39/8-9-40, 41.
12º- Atentado en el dique: 15-9-40/4-5-41, 34.
13º- Jim de la Jungla: 11-5-41/27-12-42, 108.
14º- El justiciero silencioso: 3-1-43/6-2-44, 58.
15º- La joven de Washington: 13-2-44/30-4-44, 12.

La serie **Jungle Jim** nunca tuvo tira diaria.

Los continuadores fueron:

1.944: James Raymond.
1.948: Paul Norris hasta su cancelación en 1.954.

En España la serie **Jungle Jim** se publicó en los años '40 en la revista Mickey de Hispano Americana, y últimamente en la revista Gran Aventurero de Ediciones B, aunque nunca de forma integral.

También pasó a otros medios como el cómic-book realizado, entre otros, por **Paul Norris**. El cine y la televisión también gozaron de la presencia de este héroe, interpretado por el actor **Johnny Weismuller**, tras abandonar éste sus papeles de **Tarzán**.

1.937- Jungle Jim. Prod.: Columbia. Dir.: Ford L. Beebe y Clift Smith. Int.: Grant Whiters. Serial de 12 episodios.

1.948 a 1.955- Serie: Jungle Jim. Prod.: Columbia Screen Gems. Dir.: Lester W. Berke (1.948 a 1.941), Lew Landers (1.952), Spencer Gordon Bennett (1.952 a 1.953), Lee Sholen (1.954), Ch. S. Gould (1955). Int.: Johnny Weismuller.

1.955- Jungle Jim (TV). Prod.: Columbia Screen Gems. Int.: Johnny Weismuller. Reposición de la serie cinematográfica de 1.948-55.

X-9

La K.F.S encargó, como medida publicitaria más que otra cosa, al escritor **Dashiell Hammett**, creador de El Halcón Maltés con el detective **Sam Spade**, y de El agente de la continental, escribir el argumento de una serie policíaca para competir con el duro **Dick Tracy**. La serie fue adjudicada a **Alex Raymond** por concurso. **Apareció el 22 de enero de 1.934** en un diario vespertino de la cadena **Hearst**, con gran aparato publicitario y separado de las demás tiras diarias del periódico, distribuyéndose además a quienes lo solicitaban, insignias y carnets del club **X-9**, junto a un problema policíaco semanal con premios para los acertantes. La serie no tardó en conseguir el éxito gracias a

esto y al talento desplegado por los dos autores: **Hammett** y **Raymond** que se hizo cargo del guión en 1.935 cuando el primero abandonó la serie. Más tarde, a finales de ese mismo año, **Raymond** abandonaba también serie dejándola en manos de su ayudante **Allen Dean**. Posteriormente la serie seria dibujada por muchos otros, y sigue publicándose hoy día.

El personaje era un tipo elegante, al estilo de la época, que intervenía a favor de una innominada agencia, aunque más tarde se la identificaría como el F.B.I. En los primeros tiempos tuvo un compañero regordete llamado **Harper Carp**, que sería pronto sustituído por otro más joven y emprendedor, aún cuando la idiosincrasia del héroe le mantuviera siempre en una misteriosa y hosca soledad asumida melancólicamente por este.

Las tiras del 22 de abril de 1.935 al 18 de mayo de 1.935 no estaban firmadas por **Raymond** y se notaba claramente un cambio de estilo. Actualmente se atribuyen a **Allen Dean**. Por lo demás, la cronología de las aventuras del **Agente Secreto X-9** es corta.

1ª- El jefe: 22-1-34/11-9-34, 200.
2ª- El misterio de los fusiles silenciosos: 12-9-34/15-12-34, 82.
3ª- El caso Marten: 17-12-34/9-3-35, 72.
4ª- El caso del coche en llamas: 11-3-35/20-4-35, 36.
5ª- La desaparición de Peter Shaw: 22-4-35/27-7-35, 84.
6ª- El caso de las joyas egipcias: 29-7-35/21-9-35, 48.
7ª- El zorro: 23-9-35/16-11-35, 48.

La serie **Secret Agent X-9** se continuó tras la marcha de **Raymond** por otros autores como **Charles Flanders**, con guiones de **Leslie Charteris**; **Nickolas Afonsky**, con guiones de **Robert Storm**; **Austin Briggs**, **Mel Graff**, que dió nombre - **Phil Corrigan** - al personaje, ayudado por **Paul Norris**; **Bob Lewis** (seudónimo de **Bob Lubbers**); **Al Williamson**, y actualmente **George Evans**.

También pasó al cine y a las páginas de los cómics-books de forma esporádica, destacando unos trabajos de **Williamson** para este formato.

1.932- Secret Agent X-9 Radio Hour.
1.943- Secret Agent X-9. Prod.: Universal. Dir.: Ford L. Beebe. Int.: Scott Kolk. Serial de 13 episodios.
1.945- Secret Agent X-9. Prod.: Universal. Dir.: Ray Taylor y Lewis Collins. Int.: Lloyd Bridges. Serial de 13 episodios.
1.945- Secret Agent X-9 Serie TV.

La serie aparecería en España en la revista Aventurero y en posteriores ediciones de Hispano Americana, Dolar, Ediciones B.O. (tiras de **Raymond**), y actualmente Ediciones Eseuve (tiras de **Raymond** y **Williamson**).

RIP KIRBY

Al licenciarse de la marina, **Raymond** propuso a la **K.F.S.** una nueva serie policíaca en formato de tira diaria. Aceptado el proyecto, **comienza a aparecer el 4 de marzo de 1.946.** **Rip Kirby**, el héroe de esta tira, es un científico escritor aficionado a la criminología que se convierte en detective privado tras su paso por el

PERO KIRBY... VEINTE MIL ES DEMASIADO...
PAGUE- LOS RIVERS NECESITA CONSEGUIR ESAS CARTAS. PERO NO SE PREOCUPE... NO ESTARÁ SOLO...
ALEX RAYMOND 11-29

EL GRAN RIP KIRBY, LA NÉMESIS DE LOS DELINCUENTES, TODOS ESTÁN PENDIENTES DE TÍ...
ES ENVIDIA POR LO QUE TENGO EN LOS BRAZOS
ESTARÍA MÁS TRANQUILO SI HUBIERA HALLADO EL CUERPO DEL TRITURADOR. NO ESTOY SEGURO DE SU MUERTE
¡TONTO! ¿COMO IBA A LIBRARSE DE LA EXPLOSIÓN? ESTÁ EN EL FONDO DEL MAR CON LA FORMULA...
¡OH, RIP...! ÓLVÍDALO TODO. PENSEMOS SOLO EN NOSOTROS. DOS ESTA NOCHE
NADA MÁS FÁCIL, HONEY...
COPR. 1948, KING FEATURES SYNDICATE, Inc., WORLD RIGHTS RESERVED.

ejército naval, del que se licenció con el grado de capitán siendo condecorado con la medalla al mérito (como el propio **Raymond**). Vive en un piso urbano con su mayordomo y factotum **Cecil Desmond**, antiguo ladrón de cajas fuertes reformado. **Raymond** escribió los guiones con la ayuda de **Ward Greene**, antiguo periodista de sucesos, y de **Sylvian Byck**, su ayudante por aquel entonces, **hasta 1.948**, año en el que comenzó a colaborar de forma fija **Fred Dickenson**.

Raymond ha madurado mucho desde sus últimos contactos con el medio. Sus anteriores personajes discurrían en manos de dibujantes de un corte aún clásico: **Flash Gordon** con el escultórico **Mac Raboy** y **Secret Agent X-9** y con **Mel Graff** y sus ayudantes.

El trazo de **Raymond** es equilibrado y sobrio, con el uso de los espacios blancos que dinamizan la viñeta y manchas negras con metas osadas e insospechadas, subrayando decorados y dramatizando el relato. Entre estos blancos y negros, complementando con la investigación de tonos intermedios, se deslizan las tramas mecánicas y manuales perfeccionadas en el curso de los años. Y la realidad cotidiana durante todo el trascurso de la acción.

Raymond realizó la serie hasta 1.956, año de su trágico fallecimiento. Desde ese año su personaje quedó en manos de su último ayudante, **John Prentice**, un discípulo aventajado.

La cronología incluye como siempre, el número y título de la aventura, la fecha de inicio y final de la misma, y el número de tiras que contiene cada una de ellas.

1ª- La mano de la cicatriz: 4-3-46/20-4-46, 43.
2ª- Misterio en el laboratorio: 22-4-46/26-6-46, 56.
3ª- Mangler el triturador: 27-6-46/2-11-46, 111.
4ª- Spider el chantajista: 4-11-46/11-1-47, 60. Aventura inédita en España.
5ª- La amenaza de la foto: 13-1-47/24-5-47, 114.
6ª- La misteriosa casa de muñecas: 26-5-47/11-10-47, 112.
7ª- Miss Priscilla: 13-10-47/12-6-48, 210.
8ª- La nadadora desaparecida: 14-6-48/4-12-48, 150.
9ª- Los rubíes de Bandar: 6-12-48/8-1-49, 30.
10ª- El otro amor de Dulce Dorian:

ESTERRIBLE.. RIP. LA SRA. RIVERS ES TAN BUENA ¡Y ESOS POBRES NIÑOS!
LA HE DEFRAUDADO, HONEY. NO SUPE PROTEGER A RIVERS... ¡PERO LE VENGARÉ...
ALEX RAYMOND 12-13

10-1-49/21-5-49, 114.

11ª- Otra vez Pagan Lee: 23-5-49/3-9-49, 90.

12ª- Valerie Stone: 5-9-49/3-12-49, 78.

13ª- El robo de las esmeraldas: 5-12-49/25-3-50, 95.

14ª- El amor de Desmond: 27-3-50/10-6-50, 66.

15ª- La vuelta de Mangler: 12-6-50/23-9-50, 90.

16ª- Melody Lane: 25-9-50/23-12-50, 78.

17ª- Pelea entre fieras: 25-12-50/28-4-51, 108.

18ª- El gran Tu: 30-4-51/22-9-51, 126.

19ª- Misterio en Africa: 24-9-51/26-1-52, 108.

20ª- Hija del diablo: 28-1-52/24-5-52, 102.

21ª- La traición de "Dedos" Moray: 26-5-52/27-9-52, 108.

22ª- Deuda saldada: 29-9-52/31-1-53, 108.

23ª- El secreto del capitán Stone: 2-2-53/9-5-53, 84.

24ª- Peligro en la pista: 11-5-53/5-9-53, 102.

25ª- El ídolo del suicidio: 7-9-53/21-11-53, 66.

26ª- Retorno a la vida: 23-11-53/17-4-54, 126.

27ª- La muerte de Pagan Lee: 19-4-54/10-7-54, 72.

28ª- El heredero del trono: 12-7-54/25-12-54, 144.

29ª- Justicia: 27-12-54/9-4-55, 90.

30ª- Las fieras de Carno: 11-4-55/9-7-55, 78.

31ª- Mamá Casino: 11-7-55/24-9-55, 66.

32ª- Comicidad peligrosa: 26-9-55/26-11-55, 54.

33ª- Un heredero en Polinesia: 28-11-55/18-2-56, 66.

34ª- Mangler impostor: 20-2-56/19-5-56, 78.

35ª- La clave está en la flor: 21-5-56/28-7-56, 60.

36ª- La fuente de la eterna juventud: 30-7-56/20-10-56, 71. Aventura que Alex Raymond dejó inacabada a su muerte, y terminada por John Prentice.

La fecha de la última tira firmada por Raymond es la de 29-9-56.

En España la serie fue publicada en la revista Rip Kirby,y más tarde por Ediciones Dolar (Serie Azul y en la Serie C de formato apaisado); por Ediciones Buru Lan, y por último por Ediciones B.O., coloreadas y remontadas.

Entre 1.934 y 1.938 **Raymond** realizó algunas ilustraciones para prensa y revistas como el magazine pulp Blue Book junto al que sería su futuro ayudante **Austin Briggs.**

Una exposición de sus dibujos fue presentada de noviembre de 1.977 a enero de 1.978 en la Comic Art Gallery de Nueva York, con trabajos realizados entre los años 1.934 y 1.956. También realizó trabajos de ilustración durante los años de servicio y en la postguerra.

LE DIJE QUE NO SACARA EL ARMA, MORAY.
¡ESTOY SERVIDO!
BUEN DISPARO... ¿QUIÉN ERES?
ME LLAMO RIP KIRBY
BUENO... PREFIERO IRME ASÍ. ANTES DE QUE ME CASTIGUE LA LEY...
VAMOS A ARREGLAR LAS COSAS. DEJE EN PAZ A MADELON
SÍ, AMIGO. MADELON ES BUENA CHICA. LA FOTO ESTÁ EN MI CARTERA
¡SIRENAS. AHÍ LE GALAPOLICÍA...

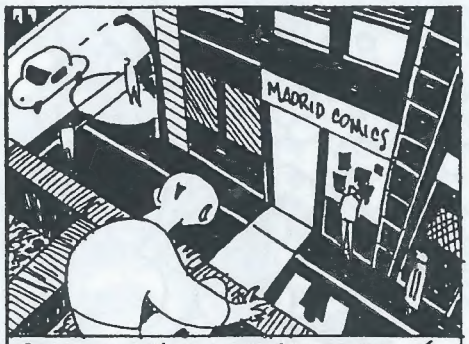
ARTE·9

POR FIN PUEDES SUSCRIBIRTE A LOS COMICS FORUM Y ZINCO!

Elige el numero de tus colecciones (Mínimo 4, y si eliges 10 o mas, aplicate un 10% de descuento), multiplicalas por el PVP y los meses de suscripcion elegidos (6 mínimo) y mandanos el dinero (sin incluir gastos de envio) por GIRO POSTAL. Recibiras tus comics ANTES del dia 1 de cada mes PERFECTAMENTE PROTEGIDOS. No olvides que todos los paquetes que enviamos por correo incluyen el DC CURRENTS y el MARVEL REQUIRER del mes TOTALMENTE GRATIS

MADRID COMICS

¡¡TE OFRECE EL HORARIO MÁS INCREIBLE!!



EN LA CALLE SILVA Nº 17, (ENTRE GRAN VÍA 50 Y 52) TLF: 5591602, SE ENCUENTRA TU TIENDA FAVORITA. ¡Y ESCUCHA SU HORARIO!:

¡LUNES A SÁBADO DE 9 DE LA MAÑANA A 10 DE LA NOCHE, DOMINGOS Y FESTIVOS DE 11 DE LA MAÑANA A 8 DE LA NOCHE!

¿NO ES INCREIBLE? UN HORARIO CONTINUADO PARA QUE PUEDAS CONSEGUIR LO QUE MÁS TE INTERESA A CUALQUIER HORA DEL DÍA:

ALBUMES DE HISTORIETA, CAMISETAS, POSTERS, LIBROS DE CINE, DE FOTOGRAFÍA. COMICS AMERICANOS, JAPONESES ETC...

¡Y NO OLVIDES NUESTRO OTRO LOCAL EN STA. MARÍA DE LA CABEZA 74. TELÉFONO: 4742620. LUNES A SÁBADO DE 10 A 2 Y DE 430 A 8 Y DOMINGOS DE 11 DE LA MAÑANA A 3 DE LA TARDE.

▲ JAVIER OLIVARES 91 ▲

„VEN A VERNOS ¡TE ESPERAMOS!